Твой пёс

имя______________

Назови своего пса.

Если твой пес атакует кого-либо, по умолчанию он наносит 1 урон и имеет броню 0. У твоего пса собственный счетчик урона.

Выбери силу (не больше 2): гончий, умный, быстрый, свирепый, дружелюбный, здоровый, огромный, независимый, послушный, маленький.

Выбери внешность (не больше 2): мелкий, огромный, паршивый, мутант, дворняга, миловидный, лоснящийся, ухоженный.

Выбери одну слабость: грязный, непослушный, похотливый, ленивый, шумный, вредный, больной, медлительный.

Если твой пёс умрёт, ты можешь потратить 1 развитие на то, чтобы завести другого.

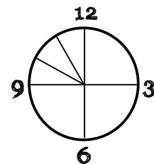
Сила

Вид

Слабость

Урон **Броня**

Счётчик урона



○ стабилен

Банда

ПАРЕНЬ И ЕГО ПЁС

Куда бы ты не направил свои стопы, ты всегда одинок. Нет, тебе встречались другие люди, но они всегда были поглощены своими нуждами и желаниями, думали только о себе. Ты не такой. В отличие от остальных, у тебя есть настоящий друг — твой пёс.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

от Уиллоу Палечек

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Озарение

Когда ты обращаешься к своему псу в поисках *озарения*, он подскажет тебе, как поступить, и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь предложенной линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения и не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.

Урон и лечение

Урон до 6:00 со временем лечится автоматически. Урон после 9:00 со временем увеличивается, если физическое состояние персонажа не стабилизировать. Если игрок отмечает сегмент от 11:00 до 12:00, это значит, что его персонаж мёртв, но его ещё можно реанимировать. Любой урон после этого убивает персонажа насовсем.

Когда ты ***лечишь другого персонажа***, ты получаешь +1 к истории с ним (в своём буклете) за каждый вылеченный тобой сегмент урона. Если при этом получается история +4, сбрось показатель до история +1, как обычно, и отметь опыт.

Когда ты ***наносишь урон другому персонажу игрока***, он получает +1 к истории с тобой (на своём листе) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Бартер

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на *приведение повреждённого или заброшенного средства передвижения в рабочее состояние, месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется, но не повреждено; одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек****; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.



ПАРЕНЬ И ЕГО ПЁС

ПАРЕНЬ И ЕГО ПЁС: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего парня, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение, пса и историю.

Имя

Альфа, Бассет, Бруно, Дружок, Буч, Бастер, Кэл, Дэйви, Динго, Доберман, Щенок, Догмит, Хаски, Макс, Бродяга, Па, Рекс, Роки, Скутер, Спотс, Терри, Шептун

Внешность

Пол: мужской, женский или непонятный.

Одежда: рабочая, повседневная, охотничья, разномастная, изорванная или слишком большая.

Лицо: пухлое, утомлённое, доброе, сильное, обветренное, детское.

Глаза: любопытные, ясные, вдохновляющие, хитрые, душевные, уставшие.

Тело: плотное, здоровое, подростковое, тонкое, рослое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко –1 Пылко =0 Умно +2 Странно +1
- Круто +1 Жёстко =0 Пылко +1 Умно +2 Странно –1
- Круто –1 Жёстко +1 Пылко =0 Умно +2 Странно +1
- Круто =0 Жёстко +2 Пылко –1 Умно +2 Странно –1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Помимо *уз верности* и *команд*, выбери ещё два хода парня и его пса.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:
В свой ход скажи остальным история –1. Тебе легче сходиться с животными, чем с людьми. Однако, если у кого-либо имеется животное (домашний питомец или нечто подобное), скажи ему история +1. Тебе приятно встретить таких же, как ты.

В ходы других выбери 1 или оба:

- Один из них обратил на тебя внимание и был добр к твоему псу. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и напиши рядом с именем этого персонажа.
- Один из них дурно обошелся с твоим псом. Какое бы число он ни назвал, игнорируй его и напиши история –2 рядом с именем этого персонажа.

Тебе легче сходиться с животными, чем с людьми. Какое бы число тебе ни назвали, вычти из него 1 и запиши рядом с именем персонажа этого игрока.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 подобранное оружие;
- всякую всячину ценой 3 бартера;
- деталь одежды, дающую 1 брони (опиши).

Подобранное оружие (выбери 1):

- много ножей (*урон 2 рукопашные бесконечные*);
- тесак (*урон 2 рукопашный*);
- самодельный бумеранг (*урон 2 ближний возвращающийся кровавый*);
- коктейли Молотова (*урон 1 (бб) ближний область кровавый тихий перезаправляемый*);
- одна граната (*урон 4 ближний область кровавый громкий невосполнимый*);
- твой верный пистолет (*урон 2 ближний перезарядка громкий*).

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя —

Внешность

Характеристики

действовать под огнём
Круто ○ подчёркнуто

угрожать насилием; взять силой
Жёстко ○ подчёркнуто

соблазнить или манипулировать
Пылко ○ подчёркнуто

оценить ситуацию оценить человека
Умно ○ подчёркнуто

открыть свой разум
Странно ○ подчёркнуто

Урон

счётчик

12 3 6 9

○ стабилен

○ разбит (–1круто)
○ покалечен (–1жёстко)
○ изуродован (–1пылко)
○ сломлен (–1умно)

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты сразу же влюбляешься в него.

Если твой партнёр — персонаж другого игрока, то он может соблазнить и манипулировать тобой так, как будто он получил 10+ на броске. Если твой партнер — персонаж МЦ, то, когда он просит что-то сделать, ты отмечаешь опыт, если соглашаешься или действуешь под огнем, если отказываешься.

Развитие

опыт ○○○○○ >>*развитие*

__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
__ получи +1жёстко(макс. жёстко +2)
__ получи +1умно (макс. умно +3)
__ получи +1странно (макс. странно +2)
__ получи новый ход парня и его пса
__ получи новый ход парня и его пса
__ получи банду (псов) и *вожака стаи*
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы парня и его пса

● ***Узы верности:*** когда персонаж игрока наносит урон твоему псу или же лечит его, ты повышаешь свою историю с этим персонажем на количество, равное нанесённому или исцелённому урону. Если это доводит твою историю до +4, то сбрасывай её до +1 и отмечай опыт, как обычно.

Если кто-то убивает твоего пса, его история с тобой падает до –3.

● ***Команды:*** когда ты отдаёшь команду своему псу, действуй ⚁⚄+умно. При успехе пёс выполнит твоё поручение. На 10+ выбери две возможности, на 7-9 выбери одну:

- *твой пёс превосходно справляется;*
- *тот, кому помог твой пёс, получает +1 на следующий бросок;*
- *твой пёс не поранился и не задержался.*

При провале твой пёс отказывается выполнить команду или потерпит неудачу при её выполнении.

○ ***Любитель животных:*** когда ты оцениваешь животное, действуй ⚁⚄+умно. При успехе ты можешь задать о нём вопросы, как если бы ты оценивал ситуацию или оценивал человека.

○ ***Собачья жизнь:*** когда ты находишься рядом с псом и задумываешься о том, как бы в текущей ситуации поступила бы твоя собака, получи +озарение.

○ ***МЫ ТЕБЯ ПОРВЁМ!:*** когда ты и твой пёс сражаетесь вместе, в битве вы считаетесь бандой (*урон 1 банда малая броня 1*).

○ ***Взять их, дружок!:*** когда ты угрожаешь насилием или берёшь что-то силой, используя пса в качестве аргумента, получи +1 к броску. Наносимый псом урон также увеличивается на +1.

○ ***Где-то в пустоши:*** назови человека, место или предмет и действуй ⚁⚄+умно. На 10+ ты понимаешь, где находится запрашиваемый объект. На 7-9 ты догадываешься, где его можно найти, и поэтому выбери 1 возможность, а МЦ выберет 2 остальные. При провале у тебя есть лишь смутное предположение, и МЦ выберет 3 подходящие возможности, а также определит ту, которая влияет сильнее остальных:

- *объект на опасной территории;*
- *объект очень далеко отсюда;*
- *объект уже кому-то принадлежит;*
- *объект вовсе не такой, как ожидалось;*
- *объект в опасности.*

○ ***Крутая псина:*** твой пёс получает +1 к броне.

Снаряжение и бартер

Другие ходы

Комментарии

Концепция

Название и концепция буклета базируются на постапокалиптических рассказах Харлана Эллисона, а также поставленном по мотивам фильме 1970-ых «Парень и его пёс» (в таком виде и переводился на русский).

http://en.wikipedia.org/wiki/A_Boy_and_His_Dog

Метки оружия

В этом буклете используются две метки, которые не обозначены в книге «Постапокалипсис» — *возвращающийся* и *невосполнимый*. Мы посчитали нужным дать описание этих меток, чтобы у тебя и твоих ребят не возникало вопросов и разночтений.

Возвращающийся (ограничение): как бы далеко ты не зашвырнул эту штуку, она вернётся к тебе в руку. Только стоит помнить, что это ни хрена не по колдовству происходит — если ты где-то потеряешь такой предмет, то он снова не появится.

Невосполнимый (ограничение): тут всё просто — это одноразовый предмет. Бах! — и нет его. Обычно применяется для каких-нибудь гранат.

Пару замечаний

Смотри, тут есть ход, который позволяет Парню с собакой быть вместе *малой бандой*. И у Стрелка из базовой книги «Постапокалипсис» такой есть. Что будет, если персонаж так или иначе получит оба хода?

Ни хрена не будет, он зря потратит своё развитие. На самом деле можно было поспорить, мол, Парень как бы половина банды и пёс как бы вторая половина, но какого чёрта, да?

Далее. Не надо тыкать в секс-ход — он такой, какой есть. Отправьте Парня с собакой к Комбинатору или Водиле, им там вместе хорошо будет. Устроят взаимные нежности.

Автор: Уиллоу Палечек.

Переводчик: Борис Федюкин.

Специально для русского издания *Постапокалипсиса* от SaF Gang Design.